バンダイナムコゲームスの最新ソフト情報が満載のHP！

http://www.bngi-channel.jp/

バンダイナムコゲームステーション

本商品に関するゲーム仕様・操作・故障のお問い合わせは、

TEL:03-3375-7656

〒146-8655 東京都大田区矢口2-1-21

[電話受付時間 9:30～12:00 13:00～17:00(土・日・祝祭日を除く)]

- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。
- 電話受付時間外の電話は、おさけください。
- 東京23区以外の方は、市外局番（03）をお忘れのないようにしてください。
- ゲーム攻略方法については一切お答えしておりません。

コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）

本商品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージに年齢区分マーク及び対象年齢を決定した根拠となる表現を示すコンテンツアイコンを表示しています。

年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の内容が含まれていることを示しております（「Z」区分は、18歳未満者に対して販売したり頒布したりしないことを前提とする区分です）。

―― 以下、年齢区分マーク、及びコンテンツアイコンについて説明いたします。

・**年齢区分マーク**：審査結果に基づき、年齢区分を以下の5区分で表示しています。
商品パッケージ表面に1区分のみ表示されています。

CERO A 全年齢対象　CERO B 12才以上対象　CERO C 15才以上対象　CERO D 17才以上対象　CERO Z 18才以上のみ対象

・**コンテンツアイコン**：以下の9種類で、対象年齢を決定した根拠となる表現を示しています。商品パッケージの裏面に表示されています（「A」区分以外は必ず表示しています）。

言葉・その他　麻薬　犯罪　ギャンブル　飲酒・喫煙　恐怖　暴力　セクシャル　恋愛

※上記マーク、及びアイコンは、本商品の内容を説明しているものではありません。本商品の年齢区分マーク、及びコンテンツアイコンは、パッケージの表面、及び裏面にて確認ください。

レーティング制度の詳細及びコンテンツアイコンについてはCEROのホームページをご覧ください。　http://www.cero.gr.jp/　（e-mail）info@cero.gr.jp

Produced by
株式会社バンダイナムコ ゲームス

ULJS 19004

namco

Tales of Eternia

PLAYER'S MANUAL

このソフトウェアの「解説書」およびPSP®（PlayStation®Portable）の「取扱説明書」に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。「解説書」および「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康のためのご注意

•プレイするときは、明るい場所で、画面に目を近づけすぎないようにしてください。•プレイするときは、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。•疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。•ヘッドホンを使うときは、はじめからボリュームを上げすぎないでください。また、大音量で長時間続けて聞かないでください。

光の刺激による発作について

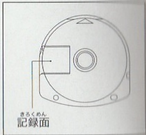
ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返す画面を見たりしていると、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。また、プレイ中にこのような症状が起きたときは、すぐにプレイを中止して医師の診察を受けてください。

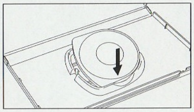
こんなときはすぐにプレイを中止する

次のようなときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。•めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状を感じたとき •目、耳、手、腕など、体の一部に不快感や痛みを感じたとき

使用上のご注意

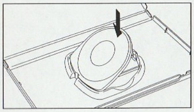
•このソフトウェアはPSP®（PlayStation®Portable）専用です。他の機器で使うと、機器や"UMD"の故障の原因となる場合があります。•ソフトウェアによっては"Memory Stick Duo"や"Memory Stick PRO Duo"などが必要な場合があります。詳しくはソフトウェアの解説書などで確かめてください。•運転中、歩行中は使わないでください。また、航空機や医療施設の中など、使用が禁止および制限されている場所でも使わないでください。•満員電車の中など混雑した場所では、PSP®本体の無線による通信機能をオフにしてください。近くに心臓ペースメーカーを使っている方がいる場合、電波によりペースメーカーの動作に影響を与えるおそれがあります。•プレイ終了後は"UMD"をケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに保管すると、そりや傷の原因になります。•直射日光が当たるところや暖房機器の近く、車の中など、高温、多湿になるところに置かないでください。•裏面の開口部（"UMD"の記録面：図参照）にさわらないでください。また、ほこりや砂などの異物や、汚れを付けないでください。•開口部を紙やテープでふさがないでください。また、ペンなどで書き込みをしないでください。•誤ってディスクの記録面に汚れが付いた場合は、柔らかい布で軽くふいてください。•ふだんのお手入れは、柔らかい布でカートリッジを軽くふいてください。•ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などは、"UMD"を傷めることがありますので、使わないでください。•ひび割れや変形した"UMD"、接着剤などで補修された"UMD"は、誤動作や故障の原因となりますので、使わないでください。•お客様の誤った取り扱いにより生じた傷、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。





"UMD"の取り出し

"UMD"の右側を押し、図のような状態にしてから取り出してください。無理に取り出そうとすると、割れたり、傷が付いたりする原因となります。



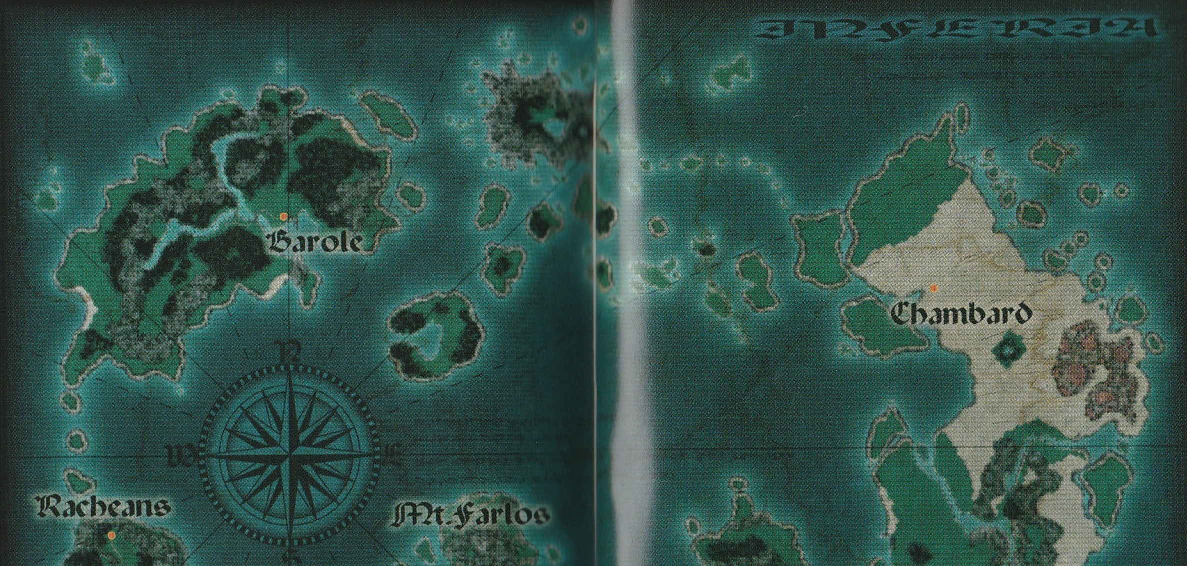
"UMD"の収納方法

"UMD"の下側を差し込み、上側をカチッと音がするまで押し込んでください。正しく収納されないと、割れたり、傷が付いたりする原因となります。

ULJS 19004

Tales of Eternia®

CONTENTS



2つの地表が平行に向かい合う世界、エターニア

物語の舞台となる「エターニア」には、主人公リッドたちの住む「インフェリア」と、その上空に広がる「セレスティア」と呼ばれる2つの世界が平行して存在し、そして、2つの世界の間には「オルバース界面」という半透明の雲海が横たわっています。

主人公たちの住む世界、インフェリア

インフェリア王国と聖地ファロースからなる世界。歴史と血筋を重んじ、学問や芸術も盛んです。王の絶対的な統治によって、半世紀の間、いかなる戦争も起こっていません。王国の取り決めにより、すべての国民が首にチョーカー（首飾り）をつけています。

謎に満ちた世界、セレスティア

インフェリアの上空に位置する世界です。野蛮民族がうろつく未開の地……とインフェリアでは信じられていますが、そこに行く術のない現在、真実は謎のままとなっています。

篤き信仰をもたらす神、セイファート

インフェリア王国で広く信仰されている神がセイファートです。聖地ファロースを発祥の地として人々にセイファート教をもたらし、各地には教会が建てられました。その数が増えるにつれ、政治的影響力も強大になりつつあります。

世界中に存在する精霊、クレーメル

クレーメル（晶霊）とはエターニアに存在する精霊の総称で、大地、海水、大気など、あらゆる場所に存在しています。人々はさまざまな形で晶霊たちの力を借りて生活を営んでいるのです。そして、晶霊術はもちろん、あらゆる物理現象も晶霊によって生み出されます。

失われた文明、メルニクス

「メルニクス」とは二千年以上前に栄えた文明です。高度な技術とともに発展しましたが、長期に渡る戦乱で崩壊してしまいました。この時代には「メルニクス語」と呼ばれる公用語が存在し、現在、インフェリア各地に点在する遺跡では、この文字が発見されています。

GETTING STARTED

ゲームの始め方（1）

ゲームを始めると、オープニングアニメーションが表示されます。STARTボタンを押すとタイトル画面に移るので、方向キーで項目を選び、◎ボタンで決定してください。

New Game／ニューゲーム

ゲームを最初から始めます。



Load Game／ロードゲーム

セーブデータがある場合は、続きから遊ぶことができます。方向キーでロードするデータを選び、◎ボタンで決定してください。





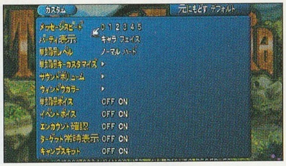
セーブについて

セーブはメインメニュー画面の「セーブ」（P29参照）で行います。あらかじめ空き容量が400KB以上ある"メモリースティック デュオ"を"メモリースティック デュオ"スロットに差してからゲームを始めてください。



Customize／カスタマイズ

プレイ環境の設定ができます。方向キー上下で項目を選び、方向キー左右で変更してください。⊗ボタンを押すと、変更内容が決定されます。



メッセージスピード

メッセージの表示速度を決めます。数字を小さく設定するほどメッセージが速く表示されます。

パーティ表示

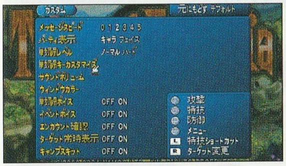
メインメニュー画面（P18〜29参照）でのキャラクターの表示方法を「キャラ」（全身表示）と「フェイス」（顔のみ表示）から選べます。

戦闘レベル

戦闘の難易度を「ノーマル」と「ハード」から選べます。

戦闘キーカスタマイズ

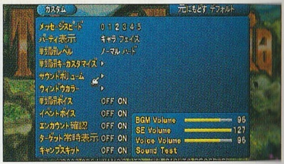
戦闘時の操作方法を変更することができます。項目にカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、カーソルが操作表に移動します。方向キー上下で項目を選び、方向キー左右で設定を変えてください。





サウンドボリューム

サウンドの設定を変更したり、BGMを聴くことができます。項目にカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、カーソルがサウンドメニューに移動します。方向キー上下で項目を選び、方向キー左右で設定を変えてください。



BGM Volume	BGMの音量を調節します。
SE Volume	効果音の音量を調節します。
Voice Volume	キャラクター音声の音量を調節します。
Sound Test	◎ボタンを押すとサウンドテスト画面になり、BGMやSEを聴くことができます(右ページ参照)。

ウィンドウカラー

「MENU」「MAIN」「ENEMY」「SYSTEM」のウィンドウの色を変更できます。項目にカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、カーソルがカラーバーに移動します。方向キー上下でバーを選び、方向キー左右で設定を変えてください。



戦闘ボイス

戦闘時のキャラクターや敵の音声のON／OFFを設定します。

イベントボイス

イベント時のキャラクター音声のON／OFFを設定します。

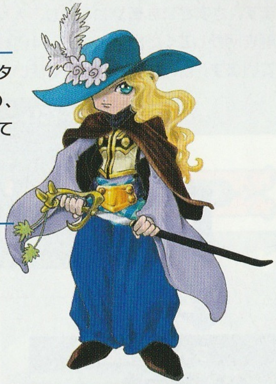


エンカウント確認

ONにすると、戦闘突入時に画面全体を見ることができます。

ターゲット常時表示

ONにすると、戦闘時につねにターゲットが表示されるようになり、操作キャラクターがどの敵を狙っているか確認できます。



キャンプスキット

キャンプスキットの表示の有無を設定できます。

サウンドテスト

「Customize」画面の「サウンドボリューム」内にある「Sound Test」では、ゲーム中のBGMやSEを聴くことができます。

方向キー上下で「BGM」か「SE」のどちらかを選んだら、あとは下記の操作方法にしたがって鑑賞してください。



「BGM」選択時の操作方法	
方向キー左右	曲の選択
◎ボタン	再生
⊗ボタン	「Customize」画面にもどる
◼ボタン	停止

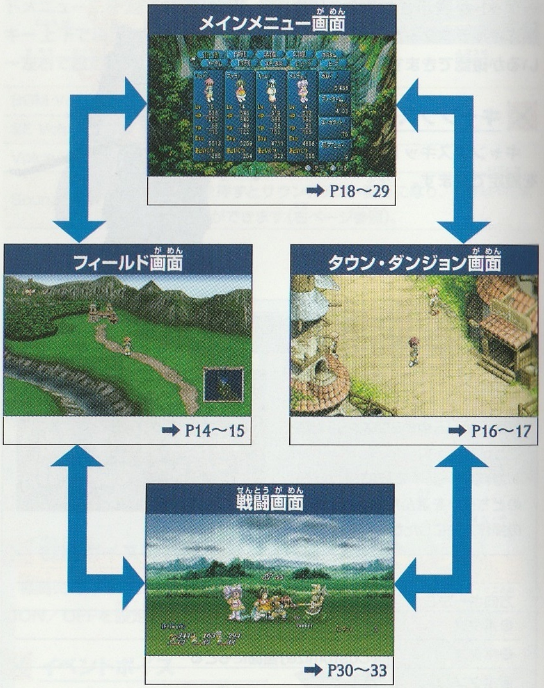
「SE」選択時の操作方法	
方向キー左右	効果音の選択
◎ボタン	再生
⊗ボタン	「Customize」画面にもどる

SCREEN GUIDANCE
画面の紹介

ゲーム画面は大きく分けて4種類あります。ここで各画面の紹介をしますので、それぞれの役割を理解しましょう。なお、各画面の詳しい説明はそれぞれのページを見てください。

各画面の関係

本ゲームは主人公を含めたキャラクターを操作して物語を進めていきます。さまざまな街や村を巡り、人々と話しながら「エターニア」の謎を解き明かしてください。なお、4種類のゲーム画面は以下の関係になっています。目的によって画面を使い分けながら進みましょう。



フィールド画面

➡P14〜15

キャラクターを斜め上から見下ろした画面で、ゲームを進めるうえでもっとも基本となります。また、ゲームが進むと乗り物(P15参照)で移動できるようになります。



タウン・ダンジョン画面

➡P16〜17

フィールド画面上の街やダンジョンにキャラクターを移動させて◎ボタンを押すと、タウン・ダンジョン画面になります。



メインメニュー画面

➡P18〜29

フィールド画面やタウン・ダンジョン画面で△ボタンを押すと、メインメニュー画面になります。ステータスを確認したり、アイテムを使うことができます。



戦闘画面

➡P30〜33

フィールドやダンジョンで敵に遭遇すると戦闘画面になります。敵を倒すと経験値が手に入り、キャラクターが成長します。

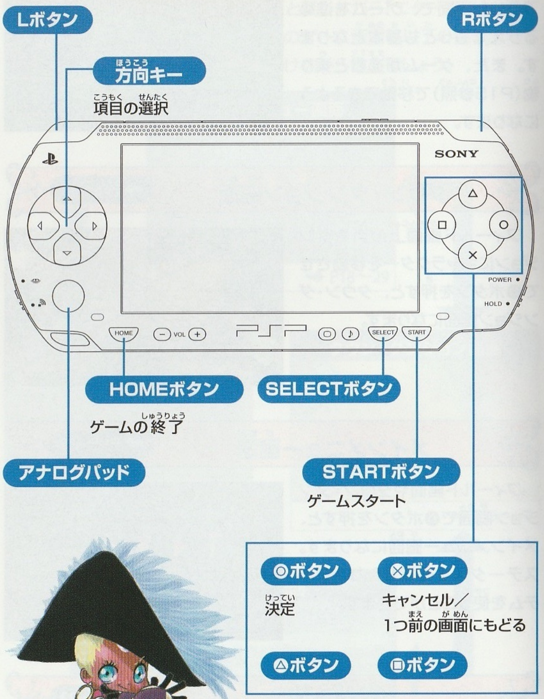


OPERATION
操作方法（1）

画面ごとの操作方法です。詳しくはそれぞれのページを見てください。なお、以下の操作方法は初期設定時のもので、戦闘中の操作のみ「Customize」画面で変更できます。

"PSP"本体の基本操作

ゲームを始める際の基本的な操作方法です。



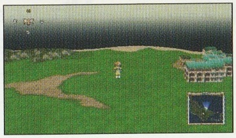


※ 🅿 はソニー株式会社の商標です。

※Lボタン、Rボタン、STARTボタン、SELECTボタンを同時に押すと、ソフトリセットができます。

フィールド画面での操作

フィールド画面でのおもな操作方法は以下のとおりです。



方向キー	キャラクターの移動
アナログパッド	キャラクターの移動
◎ボタン	調べる／タウン・ダンジョンに入る
△ボタン	メインメニュー画面（P18～29参照）の表示
▢ボタン	トラベルメニュー（P15参照）の表示
Lボタン／Rボタン	カメラ回転
STARTボタン	ナビゲーションマップとコンパス（P14参照）の表示切り替え
SELECTボタン	ヒントスキット（P14参照）の表示

タウン・ダンジョン画面での操作

タウン・ダンジョン画面でのおもな操作方法は以下のとおりです。



方向キー	キャラクターの移動
アナログパッド	キャラクターの移動
◎ボタン	会話／調べる
△ボタン	メインメニュー画面の表示
▢ボタン＋方向キー	方向転換
⊗ボタン＋方向キー	高速移動
Lボタン	フリーズリング（P16参照）の発射
Rボタン	ソーサラーリング（P16参照）の発射

メインメニュー画面での操作

メインメニュー画面でのおもな操作方法は以下のとおりです。



方向キー	カーソルの移動／キャラクターの切り替え
アナログパッド(上下)	ページ切り替え／リスト内のカーソル早送り
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル／メインメニューの終了
△ボタン	【装備画面】装備を外す／装備の最適化 【料理画面】オート設定画面の切り替え
□ボタン	【術・技画面】オート設定時の術・技使用のON／OFF 【料理画面】オート設定のON／OFF 【アイテム画面、装備画面】説明表示の切り替え
Lボタン／Rボタン	項目の切り替え／キャラクター表示の切り替え

戦闘画面での操作

戦闘時のおもな操作方法は右ページのとおりです。なお、戦闘画面での操作は、「戦闘メニューの操作方法」と「キャラクターの操作方法」の2つに分けて説明します。





戦闘メニューの操作方法

戦闘中に△ボタンを押すと戦闘メニューが表示されます。なお、本解説書内の矢印は方向キーを押す方向を表します。

方向キー	項目の選択
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル
△ボタン	戦闘メニューの表示
□ボタン＋←→	画面スクロール(オート時のみ)
□ボタン＋↑↓	戦闘画面の拡大／縮小(戦闘メニュー表示時のみ)
□ボタン＋←→	画面スクロール(戦闘メニュー表示時のみ)
STARTボタン	戦闘の一時停止／解除

キャラクターの操作方法

戦闘中のキャラクターの操作方法です。なお、以下の操作方法はセミオート設定(P34参照)時のものです。

←→	左右移動
←←→→	ダッシュ
←→(押し続ける)	逃げる
アナログパッド(上)	【号令】全員ジャンプ
アナログパッド(下)	【号令】全員集まれ
アナログパッド(左右)	【号令】隊列の向きを変える
○ボタン	通常攻撃(方向キーとの組み合わせもあり)
×ボタン	特技攻撃(方向キーとの組み合わせもあり)
□ボタン	防御
Lボタン	ショートカットの使用
Rボタン＋方向キー	ターゲット変更
SELECTボタン	戦闘モードの切り替え

FIELD SCREEN
フィールド画面

次の目的地への移動はフィールド画面で行います。フィールド上では時間の経過にしたがって、昼と夜が交互におとずれ、出現するモンスターなどに影響があります。

画面の見方

画面上の「ナビゲーションマップ」と「コンパス」は、表示の状態をお好みに合わせて設定できます。設定はSTARTボタンで行い、押すたびに「すべて表示」→「未表示」→「ナビゲーションマップのみ表示」→「コンパスのみ表示」の順で切り替わります。



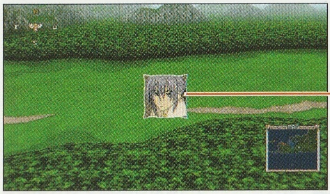


コンパス

東西南北(EWSN)を表し、マップを回転させるとコンパスの向きも変わります。

ナビゲーションマップ

周辺の地図と現在位置を表示します。マップ中の赤い点はダンジョン、白い点は街や村を表しています。



ヒントスキット

フィールド上でSELECTボタンを押すと、ゲームのヒントを聞けます。先に進めなくなった場合は、ヒントスキットを聞いてみてください。



タウン／ダンジョン

フィールド上には街やダンジョンがあり、近づくと地名と「◎」、「⊗」が表示されます。入るときは◎ボタン、入らないときは⊗ボタンを押してください。



トラベルメニュー

フィールド画面で⊡ボタンを押すと、トラベルメニューが表示され、キャンプをしたり乗り物に乗ったりできます(乗り物は手に入れないと選べません)。方向キーで項目を選び、◎ボタンで決定してください。



キャンプ

HPのみ全回復し、夜の場合は朝になります。また、キャンプ中には「キャンプスキット」が始まり、キャラクターたちの雑談を聞けることもあります。



乗り物

物語が進むと乗り物が手に入り、それまで行けなかった場所にも行けるようになります。操作方法は入手時に表示されます。



TOWN・DUNGEON SCREEN
タウン・ダンジョン画面

フィールド画面にある街などに入ると、タウン・ダンジョン画面になります。人々と会話をしたり、武器や防具を買いそろえてください。なお、ダンジョンでは敵が出現します。

会話&調査

人や物に近づいて◎ボタンを押すと、会話したり物を調べたりできます。宝箱等を開けるときも◎ボタンを押してください。

また、動かせる物に向かって◎ボタンを押すと、物を持ったり、◎ボタンを押しながら方向キーで動かすことができます。





ソーサラーリング／フリーズリング

「ソーサラーリング」または「フリーズリング」を手に入れると、リングからその属性のエネルギーを発射できます。ソーサラーリングはRボタン、フリーズリングはLボタンでそれぞれ発射します。使い道はさまざまで、たとえばソーサラーリングなら、離れた場所のスイッチを入れることができます。

ソーサラーリング



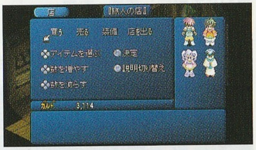
フリーズリング



お店の使い方

街には武器屋や道具屋などがあり、買い物ができます。以下の流れで買い物をしてください。また、お店のメニューから「店を出る」を選ぶと買い物を終了できます。なお、アイテムは1種類につき最大15個まで持つことができます。

1 お店の人に話しかけるとメニューが表示されます。方向キーで「買う」(「売る」)を選んで◎ボタンを押すと、商品(売る場合は自分の所持アイテム)が表示されます。



2 買い(売り)たいものを方向キー上下で選び、方向キー左右で数を決めてください。◎ボタンを押すと確認画面が表示され、「はい」を選ぶと買う(売る)ことができます。

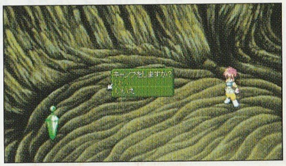


宿屋&キャンプ

街などにある宿屋もお店と同様、冒険には欠かせない施設です。宿屋の人に話しかけ、一定のガルドを支払うと泊まることができ、全回復およびステータス異常の回復ができます。

また、ダンジョン内にあるキャンプポイントでは、フィールド上と同じようにキャンプができ、HPのみ全回復できます。





MAIN MENU SCREEN

メインメニュー画面（1）［画面の見方／術・技］

アイテムの使用や装備の変更、セーブなどのコマンドが実行できます。フィールド画面やタウン・ダンジョン画面で△ボタンを押し、メインメニュー画面を呼び出してください。

画面の見方

メインメニュー画面の見方は以下のとおりです。

コマンド
設定の変更や命令などはコマンドで実行します。方向キーでコマンドを選び、◎ボタンで決定してください。



ガルド
所持しているガルド（エターニアの通貨）です。

プレイタイム
これまでの総プレイ時間です。黄色い時間はデータをセーブもしくはロードしてからのプレイ時間です。

エンカウント
敵と遭遇した回数です。

最大ヒット
戦闘中に記録した連続攻撃の最大ヒット数です（P40参照）。

簡易ステータス（下記参照）

簡易ステータス

キャラクターの現在の状態です。各項目の内容は以下のとおりです。

Lv	レベルです。キャラクターの総合力を表しています。
HP	ヒットポイントです。ダメージを受けると減ります。
TP	テクニカルポイントです。晶霊術や特技を使うと消費します。
Exp	これまでの戦闘で得た総合経験値です。
あといくつ	次のレベルアップに必要な経験値です。

コマンド／術・技

戦闘モードの選択や戦闘で使う晶霊術・特技の設定ができます。設定を行うキャラクターを選び、コマンドから「術・技」を選択してください。なお、「術・技」画面でキャラクター名にカーソルを合わせて方向キー左右を押すと、キャラクターを切り替えることができます。

戦闘モードの選択

戦闘時のキャラクターの操作方法を選びます。キャラクターは「オート」を選ぶと作戦（P20参照）や号令にしたがって行動し、「セミオート」を選ぶとプレイヤーが操作できます。

戦闘中に使用する晶霊術や特技の設定



オートのキャラクターの場合は、特技や晶霊術にカーソルを合わせて■ボタンを押すと、戦闘中の使用のON／OFFを切り替えることができます。

セミオートの場合は、まず方向キーで特技を実行する操作を選び、◎ボタンを押してください。次に特技や晶霊術を選び、◎ボタンを押すと決定されます。解除は△ボタンです。なお、青色で表示されたものは、まだ修得していない晶霊術や特技なので、選ぶことはできません。

特技ショートカットも同様に設定しますが、こちらはほかのキャラクターの特技や晶霊術でも設定でき、戦闘中に実行できます。

晶霊術や特技の使用



戦闘時以外に使える晶霊術や特技（回復系など）を使用します。オートのキャラクターは方向キーで選び、◎ボタンで決定してください。セミオートキャラクターの場合は、設定画面で■ボタンを押してください。

コマンド／作戦

「術・技」画面でオート設定にしたキャラクターは、戦闘中の作戦を設定できます。作戦名にカーソルを合わせて◉ボタンを押すとカーソルがメニューに移るので、作戦を選びましょう。



作戦バー

戦闘時の行動パターンをそれぞれ5段階で設定できます。

各キャラクター共通	攻撃度	攻撃頻度を決定します。
リッドのみ	斬りTP	斬り系特技の使用頻度を決定します。
	突きTP	突き系特技の使用頻度を決定します。
ファラのみ	拳TP	拳系特技の使用頻度を決定します。
	蹴りTP	蹴り系特技の使用頻度を決定します。
ほかのキャラクター共通	戦闘TP	攻撃系の術・技の使用頻度を決定します。
	回復TP	回復系の術・技の使用頻度を決定します。

コマンド／装備

アイテムを装備します。装備できる種類には武器／体／盾／腕／頭／副装備品があります。装備する場所→装備品の順で決定してください。選択は方向キー、決定は◉ボタンです。また、装備場所選択時に△ボタンを押すと装備を外します。

なお、キャラクター名にカーソルを合わせて△ボタンを押すと装備の最適化を行い、もっとも強いものを自動的に装備します。ただし、副装備品だけは最適化で装備されないので注意してください。



緑色の数字
能力値が上がることを表します。

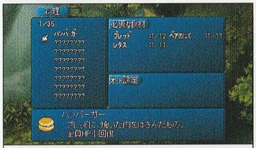
赤色の数字
能力値が下がることを表します。

コマンド／料理

食材アイテムを組み合わせると料理を作ることができ、HPの回復など、いろいろな効果が得られます。ただし、料理を作るには前もってワンダーシェフに作り方を教えてもらわなければいけません。ワンダーシェフを探し出し、料理の作り方を教えてもらいましょう。

料理の作り方

最初に料理の種類を方向キーで選び、◉ボタンで決定してください。次に誰に作らせるかを方向キーで選んで◉ボタンで決定すると、料理が完成し、料理に応じた効果が得られます（覚えていない料理や覚えていても食材が足りない料理は作れません）。



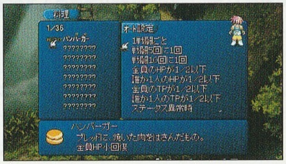
「必要な食材」には、「使用数／所持数」が表示されます。



「♪」は好物マークで、食べると効果がアップします。

オート料理

料理をオート設定にすると、戦闘終了時に自動で料理を作ります。オート設定のON／OFFは、料理を選んだ状態で◼ボタンを押して切り替えてください。



最初にオート設定した料理を選んで△ボタンを押し、続いて料理を作るキャラクターを決定します。◉ボタンを押すと料理を作る設定条件が表示されるので、方向キーで選び、◉ボタンで決定してください。

料理の熟練度

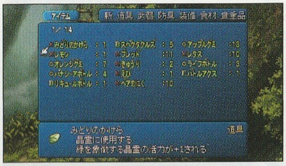
料理は必ず完成するわけではありません。失敗もありますが、同じキャラクターに同じ料理を何度も作らせると熟練度が上がり、失敗もなくなります。

コマンド／カスタム

タイトル画面の「Customize」と同じです。各設定の詳しい内容についてはP5～7を見てください。

コマンド／アイテム

持っているアイテムを使います。7つの項目があり、LボタンまたはRボタンで切り替えることができます。



緑色表記	新しく入手したアイテム
○	使用可能アイテム
×	使用不可アイテム
E	装備可能アイテム
B	戦闘用アイテム

新	新しく手に入れたアイテムです。
道具	回復系のアイテムなどです。
武器	武器です。現在装備中のものは表示されません。
防具	防具です。現在装備中のものは表示されません。
装備	副装備品です。現在装備中のものは表示されません。
食材	食材です。料理を作るときは「料理」コマンドを使ってください。
貴重品	イベントなどで手に入る貴重なアイテムです。

アイテムの使用

方向キーでアイテムを選び、◎ボタンで使います。アイテムによっては、続いて誰に使うかも選んでください。なお、アナログパッド上下でリスト内のカーソルを早送りできます。

簡易装備

「E」のついたアイテムは装備可能なことを表し、「装備」コマンドのかわりとして使えます。アイテム選択後に、装備させるキャラクターを決定してください（選択時に◙ボタンで能力表示に切り替えられます）。

コマンド／隊列

キャラクターの並び順の設定や入れ替えを行います。画面右上の「設定」と「入れかえ」を方向キーで選び、◎ボタンで決定してください。



設定

戦闘時のパーティの並び順や位置を設定し、3つまで登録できます。最初に隊列を選んで◎ボタンを押し、次に方向キーでキャラクターを選び、再び◎ボタンを押してください。カーソルが表示されたら方向キーでキャラクターを移動し、◎ボタンで決定です。





入れかえ

キャラクターの入れ替えを行います。最初に入れ替えたいキャラクターを選び、◎ボタンを押してください。続いて入れ替えるキャラクターを選び、◎ボタンで決定します。

ここで入れ替えた並び順はメインメニュー画面や戦闘に反映され、左から4名までがパーティとして戦闘に参加します。なお、一番左のキャラクターがプレイヤーキャラクターとなり、プレイヤーが操作します。





コマンド／ステータス



キャラクターの状態が確認でき、名前の変更と称号の選択もできます。方向キーまたはLボタン、Rボタンでキャラクターを切り替えて確認してください。なお、各項目の意味は右ページのとおりですが、キャラクターによって表示される項目が少し違います。

名前の変更

キャラクター名にカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、名前を変えることができます。方向キーで文字を選び、◎ボタンで入力してください。⊗ボタンを押すとカーソルが1つもどります。



決定

入力が終了したら、ここを選んで◎ボタンを押してください。

デフォルト

初期設定時の名前にもどすことができます。

ランダム

◎ボタンを押すたびに、ランダムで名前が表示されます。

称号の選択



キャラクターは、ゲーム中に特定の条件を満たすと新しい称号を手に入れます。カーソルを称号に合わせると、称号一覧が表示されるので、◎ボタンでカーソルを一覧に移動させ、好きなものを選んで◎ボタンで決定してください。

ステータスの項目

ステータス項目の内容は以下のとおりです。なお、「斬りレベル」「突きレベル」「拳レベル」「蹴りレベル」といった攻撃レベルについてはP39を、「晶霊活力」についてはP27を見てください。





名前	キャラクターの名前です。
称号	称号が表示されます。
力	腕力です。攻撃力に影響します。
斬り	リッドのみ／リッドと武器、両方を合わせた斬り攻撃の力です。
突き	リッドのみ／リッドと武器、両方を合わせた突き攻撃の力です。
拳	ファラのみ／ファラと武器、両方を合わせた拳攻撃の力です。
蹴り	ファラのみ／ファラと武器、両方を合わせた蹴り攻撃の力です。
攻撃	リッドとファラ以外／キャラクターと武器を合わせた攻撃力です。
防御	キャラクターと防具、両方を合わせた防御力です。
知力	晶霊術の威力や成功率、抵抗力に影響します。
幸運	運のよさです。戦闘など、さまざまな要素に影響します。
回避	敵の攻撃をよける度合いを表します。
命中	攻撃が当たる度合いを表します。
Lv	レベルです。現在のキャラクターの総合力を表します。
HP	ヒットポイントです。下が最大値で、上が現在値です。
TP	テクニカルポイントです。下が最大値で、上が現在値です。
装備	現在装備している武器や防具を表示します。
斬りレベル	リッドのみ／斬り攻撃のレベルです。特技の修得に影響します。
突きレベル	リッドのみ／突き攻撃のレベルです。特技の修得に影響します。
拳レベル	ファラのみ／拳攻撃のレベルです。特技の修得に影響します。
蹴りレベル	ファラのみ／蹴り攻撃のレベルです。特技の修得に影響します。
晶霊活力	大晶霊を持つキャラクターのみ／晶霊の活力レベルです。

コマンド／C.ケイジ



C.ケイジ（クレーメルケイジ）とは、晶霊（クレーメル）を入れるかご（ケイジ）を意味しています。晶霊術を新たに覚えるには、クレーメルケイジに晶霊を入れておかなければなりません。

「C.ケイジ」には3つのコマンドがあります。方向キーでコマンドを選び、◎ボタンで決定してください。なお、クレーメルケイジのコマンドは、晶霊を手に入れないと使えません。

晶霊

「晶霊」のコマンドでは、中に入っている晶霊のパラメータを見たり、晶霊の入れ替えを行うことができます。

晶霊の入れ替え

晶霊の入れ替えは、以下の流れで行います。



1 まず方向キーで晶霊を選び、◎ボタンを押してください。すると晶霊のパラメータなどが画面に表示されます。パラメータの見方は右ページを見てください。



2 もう一度◎ボタンを押すと隣のケイジに晶霊が移動します。移動後は一度フリンジ（P28参照）を行わないと移動したことにならないので、注意してください。

なお、晶霊が移動すると、それに属する晶霊術も同時に移動します。たとえばメルディに晶霊「ウンディーネ」を持たせて晶霊術「スプレッド」を使っていたとします。ここで「ウンディーネ」をキールのケイジに移動させると、以後「スプレッド」を使えるのはキールになります。

晶霊のパラメータ

晶霊のパラメータの見方は以下のとおりです。



1 活力バー 晶霊の活力です。戦闘でその晶霊に対応する晶霊術を使うと上がり、最大までたまると召喚術を使うことができます。

2 LV 晶霊のレベルです。Expが一定値に達すると上がります。

3 Exp 晶霊の経験値です。戦闘でその晶霊に対応する晶霊術を使うと上がり、一定値に達するとレベルが上がります。

4 晶霊術 表示されている色で、その晶霊術の状態がわかります。
- 青／アイコンあり：レベル不足で覚えられない晶霊術です。
  アイコンなし：レベルは達していますが、同じC.ケイジに入っています。
- 赤／覚えていますが、同じC.ケイジに入っています。
- 黄／フリンジにより覚えることができる晶霊術です。
- 白／使用可能な晶霊術です。
- 灰／レベル不足で、しかも同じC.ケイジに入っています。

アイテム



クレーメルケイジにアイテムを使い、晶霊の活力を上げたりすることができます。方向キーでアイテムを選び、◎ボタンで決定してください。

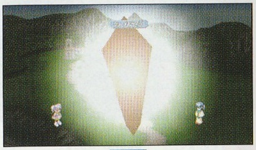
召喚術

召喚術はクレーメルケイジに入っている大晶霊を召喚する術で、使うには活力が最大になっていることが条件です。「術・技」画面の「★ウンディーネ」等が召喚術で、説明ウィンドウ内に活力ゲージが表示されます。なお、召喚術を使うと活力が大きく下がってしまうので注意してください。

フリンジ

晶霊術を新たに作成するコマンドです。フリンジを行うと、そのときの晶霊の組み合わせやレベルに応じて新たな晶霊術が生まれます。







方向キーでコマンドから「フリンジ」を選び、◉ボタンで決定してください。フリンジが実行され、新しい晶霊術が誕生します。

フリンジを行う際の注意

- 両方のクレーメルケイジに晶霊が入っているときに、お互いの晶霊が反応して晶霊術が生まれます。これがフリンジの基本です。
- 晶霊が1体しかいない場合でも、単独でフリンジすると、晶霊術が生まれることもあります。
- 晶霊の組み合わせを変えたり、晶霊のレベルが上がると、晶霊術が生まれることもあります。
- 晶霊が3体以上になると、1つのクレーメルケイジに2体以上の晶霊が入ることになります。ときには晶霊を移動させ、状況に応じた晶霊術を使うことも必要となります。組み合わせをいろいろと工夫し、試してみてください。

潜在晶霊術について

フリンジによって「潜在晶霊術」が生まれることがあります。潜在晶霊術とは、戦闘時につねに発揮される晶霊の能力のことで、画面では晶霊術名の前に「+」マークが表示されます（例／+メンタルチャージ）。

毒を受けなくなるなどさまざまな効果があり、潜在晶霊術を持ったキャラクターを戦闘に参加させると全員に効果が及びます。

コマンド／セーブ

ゲームの途中経過をセーブすることができます。方向キーで「セーブ」のコマンドを選んで◉ボタンを押すと、セーブ画面になります。方向キーでセーブする場所を選び、◉ボタンで決定してください。

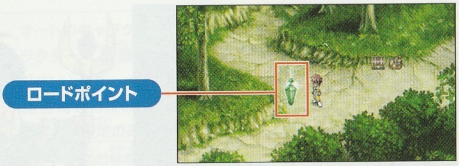




セーブ時の注意

基本的にどの場所でもセーブすることができます。ただし、データをロードしたときの開始地点が、セーブした場所と異なる場合があります。





タウン画面	セーブした画面から再開します。
フィールド画面	セーブした場所から再開します。
ダンジョン画面	原則としてダンジョンの入り口ですが、ロードポイントのあるダンジョンでは、最後に通過したロードポイントから再開します。ボスのいるダンジョンでボスを倒した場合には、ボスのいた場所から再開します。

BATTLE SCREEN
戦闘画面(1)

フィールドやダンジョンで敵に遭遇すると、戦闘画面になります。戦闘に勝つと、経験値やガルドを得ることができるほか、アイテムを入手することもあります。

画面の見方

戦闘画面の見方は以下のとおりです。

戦闘メニュー
△ボタンを押すと戦闘メニューが表示され、アイテムや晶霊術などが使えます。詳しくは右ページを見てください。



隊列の向き
隊列の向きが矢印で表示されます。

パーティウィンドウ
キャラクターのHPとTPが表示されます。上がHP、下がTPです。

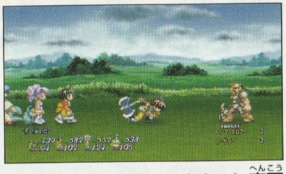
エネミーウィンドウ
敵モンスターの名前と数が表示されます。



ターゲット
操作キャラクターが攻撃目標にしている敵です。また、ターゲットは戦闘中にRボタンと方向キーで変更することができます(P34参照)。



キャラクターの操作



プレイヤーは基本的に1人のキャラクターを操作します。ほかのキャラクターはオート操作となり、「作戦」コマンドで設定したパターンにしたがって行動します。操作するのは、通常だと主人公のリッドですが、「隊列」コマンドでほかのキャラクターに変更することもできます(P23参照)。

戦闘メニュー



戦闘中に△ボタンを押すと戦闘が一時停止し、戦闘メニューが表示されます。方向キーでメニューを選び、◎ボタンで決定してください。



術・技	オートのキャラクターに晶霊術や特技を使用させます。使うキャラクター→晶霊術・特技→対象キャラクターの順で決定してください。また、メインメニュー画面での「術・技」コマンドと同様、晶霊術と特技の設定も変更できます。セミオートキャラクターの場合は設定のみできます。
号令	オート設定の仲間全員に号令をかけることができます。選択した号令は、その戦闘に限り有効となります。
作戦	作戦の設定を変更します(P20参照)。
隊列	隊列を変更します(P23参照)。
装備	装備を変更します。変更するキャラクターを決定すると、装備画面に移ります(P20参照)。
アイテム	アイテムを使います。使うキャラクター→アイテム→対象キャラクターの順で決定してください。

BATTLE SCREEN
戦闘画面(2)

戦闘ルール

画面に表示される敵をすべて倒すと勝利です。逆にパーティが全滅するとゲームオーバーになってしまうので、注意してください。

戦闘結果画面

戦闘に勝つと経験値やガルドを得ることができ、ときにはアイテムも入手します。とくに経験値は最大ヒット数に応じてボーナスが加えられるので、積極的に連続ヒットを狙いましょう。





1	MAX HIT	戦闘中に記録した最大ヒット数です。
2	EXP	戦闘で得た経験値です。
3	GALD	戦闘で得たガルドです。
4	BONUS	最大ヒット数に応じて加算される経験値です。
5	TIME	戦闘開始から終了までにかかった時間です。
6	AVG	これまでの戦闘の平均タイムです。
7	PTS	戦闘の内容を100点満点で評価した値です。

ゲームオーバー

HPが0になったキャラクターは戦闘不能となり、戦闘に参加する全員が戦闘不能になるとゲームオーバーです。なお、ゲームオーバー時に表示されるメニューは以下のとおりです。

リトライ	経験値はそのままで、HPは最大値の1／4、ガルドは半分になり、最後に立ち寄った街やダンジョンの入り口にもどります。ダンジョン内でボスを倒した場合はボスがいた場所から再開します。
やめる	タイトル画面にもどります。次に再開するときは、以前にセーブしたデータの続きからになります。
ロード	セーブデータをロードします。

ステータス異常

敵の攻撃の種類によっては、「毒」や「麻痺」などのステータス異常が発生します。戦闘終了後も悪影響を及ぼすものがあるので、ここでその効果を知っておきましょう。



毒

一定時間ごとにHPが減ります。戦闘終了後も効果が残り、移動するごとにHPが減ります。パナシーアボトルで治せます。



麻痺

一撃でピヨリ状態になってしまいます。戦闘終了後も効果が残り、パナシーアボトルを使うと治すことができます。



衰弱

少しずつTPが減っていきます。戦闘終了後も効果が残り、TPが減ります。パナシーアボトルで治すことができます。



凍結

一時的に戦闘不能になり、凍結時に攻撃されると最大HPの1／2のダメージを受けます。パナシーアボトルで治せます。



ピヨリ

一時的な気絶状態になります。



命中率減少

物理攻撃の命中率が下がります。ドレインチェックを装備していると防ぐことができます。



抵抗力減少

防御力が低下します。ドレインチェックを装備していると防ぐことができます。



詠唱時間2倍

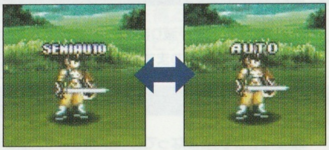
晶霊術の発動時間が通常の2倍になります。パナシーアボトルを使うと治すことができます。

BATTLE OPERATION

戦闘時の操作（1）

戦闘モードの切り替え　SELECTボタン

プレイヤーキャラクターは戦闘モードを切り替えることによって、オート操作にすることもできます。戦闘モードはSELECTボタンを押すと表示され、押すたびに「SEMIAUTO／セミオート」と「AUTO／オート」を切り替えることができます。



SEMIAUTO	攻撃などの操作はプレイヤー自身で行いますが、敵を攻撃したあとは、自動的に最初の位置にもどります。
AUTO	オート操作です。プレイヤーが操作しなくても、ほかのキャラクターと同じように自動的に行動します。

ターゲットチェンジ　Rボタン＋方向キー

複数の敵がいる場合、Rボタンを押しながら方向キーを押すと、プレイヤーキャラクターの攻撃目標を切り替えられます。切り替え方には2種類あります。



Rボタン＋↑↓	敵の種類を切り替えます。
Rボタン＋←→	敵の並び順で目標を切り替えます。



戦闘でプレイヤーが操作するのは、おもにプレイヤーキャラクターです（「隊列」で設定したキャラクターで、初期設定ではリッド）。ここでは、キャラクターの操作方法を説明します。

号令　アナログパッド

戦闘中にアナログパッドを操作して、パーティ全体に対してさまざまな号令を出すことができます。状況に応じて使い分けてください。

隊列逆転　アナログパッド左右

アナログパッドを左右に入力すると、隊列がその方向を向きます。なお、隊列の向きは画面左下の「▶▶▶」で表示されます。



集合　アナログパッド下

アナログパッドを下に入力すると、待機中のキャラクター全員を操作キャラクターの周りに集められます。



ジャンプ　アナログパッド上

アナログパッドを上に入力すると、待機中のキャラクター全員をジャンプさせることができます。



脱出　←→（押し続ける）

戦闘から逃げるときは、キャラクターを画面端まで移動させ、方向キーをそのまま押し続けてください。タイマーが表示され、ゲージが満タンになると逃げることができます。なお、プレイヤーキャラクターが戦闘不能でも実行できます。



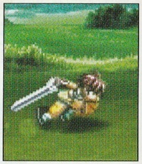
BATTLE OPERATION

戦闘時の操作（2）

移動／ダッシュ　←→／←←→→

プレイヤーキャラクターは、方向キーを押すと歩き、同じ方向に2回続けて押すとダッシュします（ダッシュ中は敵をすり抜けて移動します）。また、ダッシュ中は逆方向に方向キーを押すと急停止できます。なお、セミオートの場合、攻撃したときは自動的にダッシュして攻撃します。





通常攻撃　◉ボタン

◉ボタンを押すとダッシュして攻撃します。リッドの場合は「斬り攻撃」となり、方向キーと組み合わせると「突き攻撃」や「上空攻撃」ができます。なお、武器の種類によって得意な攻撃方法が異なります。

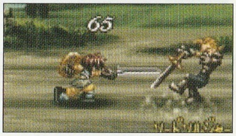
斬り攻撃　◉ボタン

武器を上段から振り下ろして攻撃する、基本攻撃です。斧系の武器に向いた攻撃で、スキが少ないのが特徴です。



突き攻撃　◉ボタン＋⬇

武器を正面から突き出して攻撃します。間合いが長く、槍を装備していると効果的です。



上空攻撃　◉ボタン＋⬆

武器を上へ振り上げて攻撃します。空を飛んでいる敵などに有効です。



ジャンプ攻撃　◉ボタン（ダッシュ）、◉ボタン

◉ボタンを押してダッシュしているときにもう一度◉ボタンを押すと、ジャンプ攻撃になります。ただし、敵との距離が離れている場合にしかできません。

また、◉ボタンを押してダッシュしているときに方向キー下を押すと突き攻撃となり、ジャンプ突きを放つことができます。





◉ボタンを押してダッシュしているときに、方向キー下を押します。



方向キー下を押したまま◉ボタンを押すと、ジャンプ突きになります。

防御　▣ボタン

▣ボタンを押すと、敵の物理攻撃を防御することができます。防御が成功すると敵から受けるダメージが1／4に減り、空中に浮かされたり、吹き飛ばされたりしなくなります。なお、晶霊術など、物理攻撃以外の攻撃については防御することができないので注意してください。





特技攻撃　⊗ボタン



戦闘中に⊗ボタンを(あるいは⊗ボタンと方向キーを組み合わせて)押すと、特技攻撃を出すことができます。

特技を使う場合は、「術・技」コマンドであらかじめ特技を登録しておいてください(P19参照)。登録できるのは⊗ボタンのみ押す場合、方向キー左右、上、下と組み合わせる場合の4種類です。

特技攻撃のコマンド			
特技1	⊗ボタン	特技3	⊗ボタン+←→
特技2	⊗ボタン+↑	特技4	⊗ボタン+↓

特技ショートカット　Lボタン



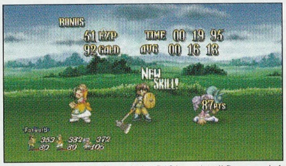
戦闘中にLボタンと任意のボタンを組み合わせて押すと、⊗ボタン同様、特技攻撃を出すことができます。特技を使う場合は、「術・技」コマンドであらかじめ特技を登録しておいてください(P19参照)。

特技ショートカットのメリット

特技ショートカットが特技攻撃と大きく異なるのは、プレイヤーキャラクター以外のキャラクターの特技や晶霊術を使えるという点です。また、ボタンを押し続けるだけで、連続して特技を出すことが可能です。

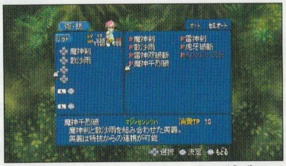
さらに晶霊術の場合は、Lボタン+◎ボタンで発動しますが、その後Lボタンだけ押していると待機し、ボタンを離すと発動させることができます。自分のタイミングで晶霊術を放つことができるので、連続ヒットを狙うときやプレイヤーキャラクターを回復させてほしいときなどにも有効です。ぜひ戦闘で活用してみてください。

特技の修得



リッドやファラのステータスにある「斬りレベル」や「突きレベル」、「拳レベル」、「蹴りレベル」は、戦闘中にそれに対応した攻撃を使うとアップしていきます。攻撃レベルがアップすると、今度は各攻撃に対応した特技が修得できます。

上位技と奥義の修得



修得した特技を何度も使うと、「上位技」と呼ばれる、より強力な技を修得できます。

また、一定の特技を修得し、さらにそれらの特技を何度も使い続けると、それらの特技を組み合わせた「奥義」が修得できます。いろいろな攻撃や特技を試してみてください。

斬り攻撃を繰り返す
▼
斬りレベルがアップし、特技「魔神剣」をマスター
▼
さらに斬り攻撃を繰り返す
▼
特技「虎牙破斬」をマスター

突き攻撃を繰り返す
▼
突きレベルがアップし、特技「雷神剣」をマスター
▼
さらに突き攻撃を繰り返す
▼
特技「散沙雨」をマスター

▼
各種の攻撃、特技を繰り返す
▼
上位技、奥義をマスター

BATTLE OPERATION

戦闘時の操作（4）

連続攻撃

攻撃のアクション中、さらに通常攻撃や特技、奥義などを発動させて連続攻撃を繰り出すことができます。また、方向キーを組み合わせると、パターンの違った連続攻撃ができます。





2連続攻撃

もっとも簡単な連続攻撃は、◉ボタンを2回続けて押す通常攻撃の2連発です。以下の種類があるので使ってみましょう。

◉、◉	斬り→斬りの連携で、もっともお手軽です。
◉、◉+↓	斬り→突きへとつなぐ連続攻撃です。
◉、◉+↑	斬り→斬り上げ攻撃へとつなぎます。

3連続攻撃

3回連続で攻撃します。連携のタイミングは剣を振り下ろした瞬間や地上に着地した瞬間など、技によってさまざまです。

◉、◉+↓、◉+↓	斬り→突き→突きの3連続攻撃です。
◉+↓、◉、◉+↓	突き→斬り→突きの3連続攻撃です。

最大ヒット数とボーナス経験値

攻撃を連続して敵に当てるとヒット数が画面に表示され、戦闘終了時に最大ヒット数が表示されます。最大ヒット数に応じて、戦闘終了後にボーナス経験値がもらえるので、腕を磨いてより多くのヒット数を狙ってみましょう。

連続攻撃のすすめ

攻撃には通常攻撃や特技、晶霊術などさまざまなものがあります。なかには攻撃が当たると敵を空中に浮かせる特技や、敵を吹き飛ばす特技などがあり、こうした攻撃の性質を利用すれば、最大ヒット数を稼ぐことができます。



味方が攻撃で敵を上空に浮かせたときに……



プレイヤーキャラクターで上空の敵に攻撃を加えましょう。

テクニカルスマッシュ

敵を倒すと画面左上に「TECHNICAL SMASH」と表示される場合があります。テクニカルスマッシュは、一定の条件で連続攻撃や特技攻撃、あるいは晶霊術をつなげ、最大ヒット数を稼ぎながら敵を倒した場合に表示されます。



リッドで3連続攻撃したあとに特技攻撃をつなげると……



「チェインスマッシュ」になり、アイテム入手率が上がります。

ほかにも同時に複数の敵を倒したり、召喚術で敵を倒すなど、さまざまなテクニカルスマッシュがあります。うまく攻撃をつなげてテクニカルスマッシュを狙ってみてください。



「何してるって聞かれても……このとおり、空を見てんだよ。
時間があれば大抵オレはここにいる。空見てるとあきねぇぜ。
……腹減ったなぁ」

Rid Hershel
リッド・ハーシェル

年齢	18歳
身長	178cm
体重	62kg

狩猟で生計をたてているラシュアン村の青年。剣術においては天賦の才を持っている。無理をせず、分相応な暮らしを求める態度はファラをやきもきさせる。



「キール、方角はこっちで正しい？　メルディ、荷物は重くない？
リッド……リッドってば！
もう！　あくびなんかしてる場合じゃないよ！
誰かが困ってるのを知って見過ごすわけにはいかないの。
よし、イケる、イケる！」

Farah Oersted
ファラ・エルステッド

年齢	17歳
身長	161cm
体重	46kg

リッド、キールと幼なじみで、格闘技の修行中。何事にも決断が早く、パーティを引っ張っていくが、強すぎる正義感のため、自ら危険の渦中に飛び込むことも少なくない。

「ここで、ぼくの理論を説明させてもらえば、それはオルバース界面の組成を定量的に分析することによる非ドカターク効果の量子的な評価に帰着することになる。
つまり晶霊の帰巣本能的集合現象は先天的性質ではあり得なくて……
あれ？ どこ行くんだよ！ まだ話は途中だぞ！」



Keel Zeibel
キール・ツァイベル

年齢	17歳
身長	174cm
体重	51kg

運動は苦手だが、明晰な頭脳を持つ。ミンツ大学光晶霊学部学士。知的好奇心が旺盛で、謎の解明には目がない。理論を重視するあまり融通のきかなくなる傾向あり。

「トゥヤ ムエトゥン ウス メルディ！
アンルルイ。
アイバ エディン ヤイオ？
イア！」



Meredy
メルディ

年齢	16歳
身長	157cm
体重	45kg

リッドたちを冒険に巻き込んだ張本人。天真爛漫で人見知りをしない性格。リズム感に優れ、何かにつけて踊り出す。その突拍子のなさで、周囲を困惑させることも多い。

Quickie
クィッキー

晶霊工学の実験用動物だったが、メルディになつき、ペットとして行動を共にしている。どうやら危険予知の能力が備わっているらしい。鳴き声は「クィッキー」。

学名	ポットラビッチヌス
全長	72cm
耳	12cm
体長	15cm
尻尾	45cm
体重	200g

